

Sejarah Seni Rupa & Desain Modern

Sejarah Seni Grafis, Kartun & Film Animasi



Pertemuan 11 | 26 November 2024



Tujuan mempelajari sejarah seni grafis, kartun & film animasi

- Untuk memahami sejarah perkembangannya
- Untuk memahami peran teknologi dalam seni

Sejarah Seni Grafis

Seni grafis adalah **cabang seni rupa yang menggunakan teknik cetak untuk membuat karya**. Media cetaknya bisa berupa kertas, kain, atau material lain, dengan proses transfer gambar.

Perkembangan seni grafis dimulai dari zaman pra-sejarah hingga saat ini (abad 21).



Bali
• culture



1

Zaman Pra-Sejarah

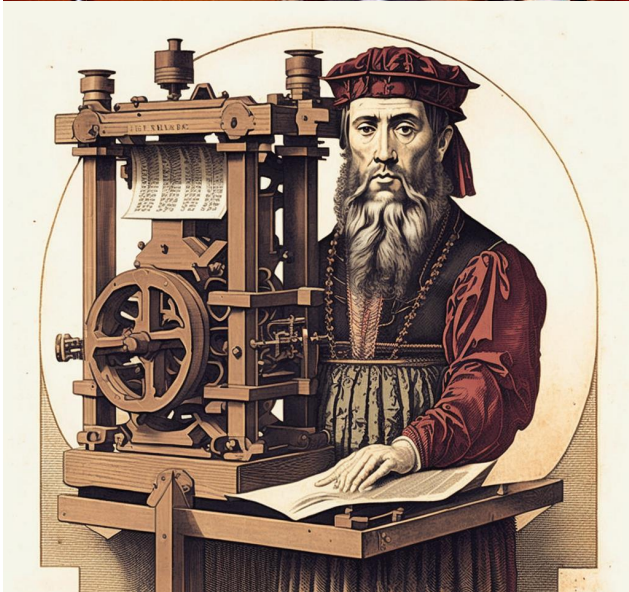
(± 40.000 SM – 3000 SM) dan

Peradaban Kuno

(3000 SM – 476 M)

Pada zaman ini terdapat beberapa contoh karya dari seni grafis, yang meliputi:

- **Lukisan Gua:** merupakan bentuk awal komunikasi visual. Contohnya, lukisan di Gua Lascaux, Prancis.
- **Tiongkok Kuno:** penemuan teknik cetak blok kayu sekitar abad ke-7. Digunakan untuk mencetak teks dan gambar di kain dan kertas.
- **Mesir Kuno:** penggunaan stempel untuk mencetak simbol dan hieroglif (abjad mesir kuno).



2

Abad Pertengahan

(476 M – 1500 M)

- **Teknik Cetak Blok Kayu (Woodcut):** Berkembang di Asia dan Eropa. Digunakan untuk reproduksi teks keagamaan dan ilustrasi.
- **Invensi Mesin Cetak Gutenberg (1440):** Revolusi besar dalam seni grafis. Johannes Gutenberg menciptakan mesin cetak yang memungkinkan produksi buku dalam jumlah besar.



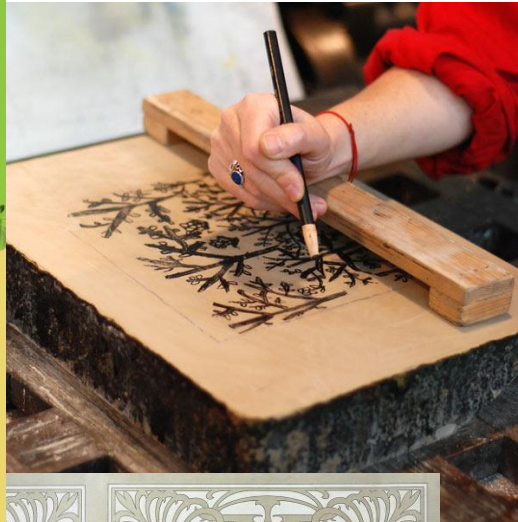
3

Abad Renaisans

(1500 M – 1700 M)

- **Albrecht Dürer:** Tokoh penting dalam seni grafis Eropa. Karyanya menggunakan teknik cetak kayu dan tembaga, membawa seni grafis ke tingkat artistik tinggi.
- **Teknik *Etching* (Penyayatan):** Dikembangkan sebagai metode baru untuk mencetak gambar dengan detail tinggi pada logam.





4

Revolusi Industri

(abad 18 – abad 19)

- **Litografi (Teknik Cetak Batu):** Ditemukan oleh Alois Senefelder pada 1798. Teknik ini memungkinkan reproduksi gambar secara lebih cepat dan akurat.
- **Seni Grafis Komersial:** Perkembangan poster, iklan, dan ilustrasi buku menjadi lebih populer seiring dengan kemajuan percetakan.
- **Gerakan Seni:** Art Nouveau menggunakan seni grafis untuk poster dan dekorasi.



5

Eksplorasi dan Eksperimen (abad 20)

Teknik Modern:

- **Linocut:** Cetakan menggunakan linoleum (bahan pelapis lantai) sebagai media.
- **Screen Printing:** Digunakan secara luas di industri dan seni, terutama oleh seniman seperti Andy Warhol dalam gerakan Pop Art.

Pengaruh Teknologi: Desain grafis mulai berkembang dengan bantuan komputer pada akhir abad ke-20.



6 Era Digital (abad 21)

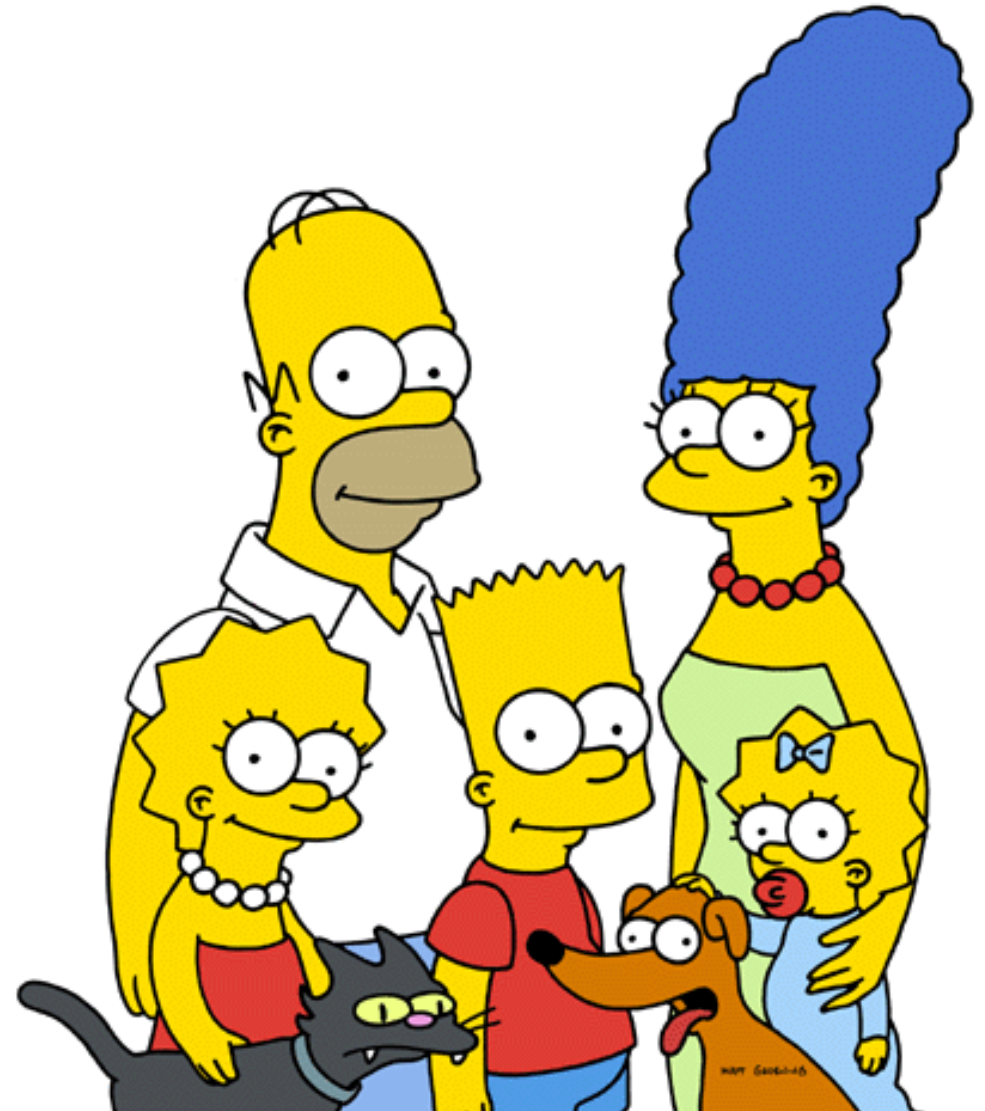
- **Desain Grafis Digital:** Seni grafis mengalami transformasi besar dengan kemajuan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, Photoshop, Corel Draw.
- **Grafis Interaktif:** Berkembang melalui media baru seperti situs web, aplikasi, dan AR/VR

Sejarah Kartun

Kartun adalah rangkaian gambar yang digunakan untuk menyampaikan humor, sindiran, atau pesan sosial. Kartun dapat berupa ilustrasi tunggal atau rangkaian gambar berurutan (komik strip) yang menceritakan suatu kejadian atau cerita.

Istilah "*cartoon*" berasal dari bahasa Italia *cartone*, yang berarti sketsa kasar untuk persiapan sebuah karya seni besar.

Perkembangan kartun dimulai dari abad ke 18 hingga saat ini (abad ke 21).



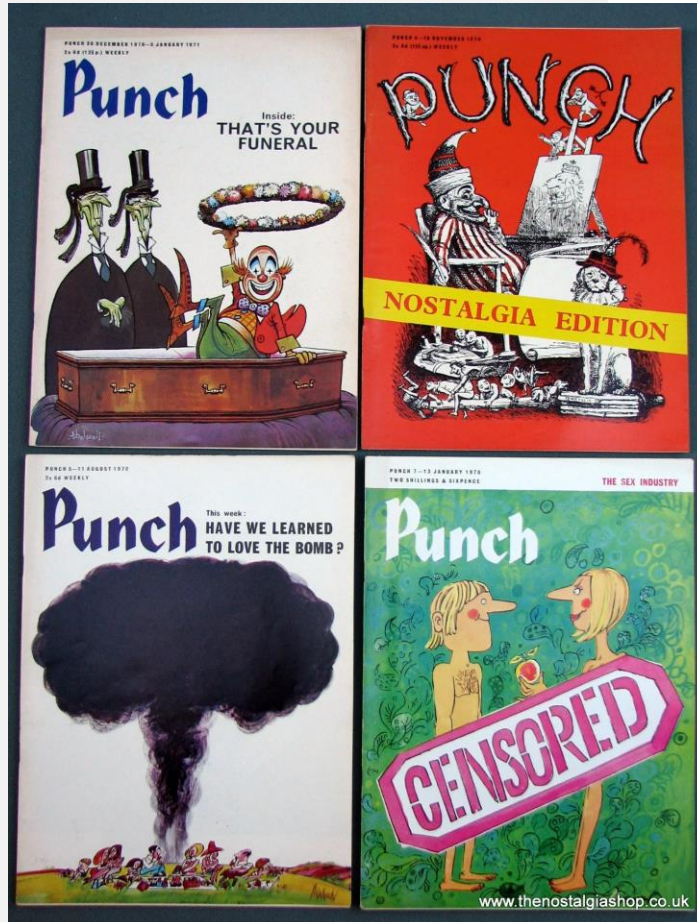


1

Awal Kemunculan Kartun (Abad 18)



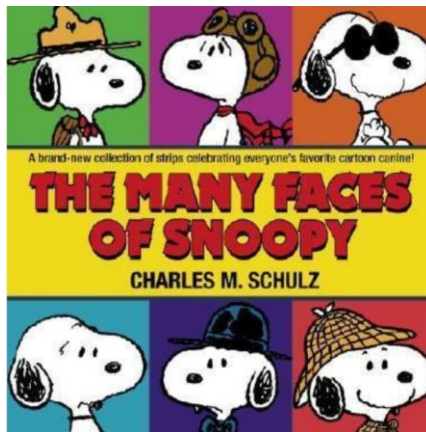
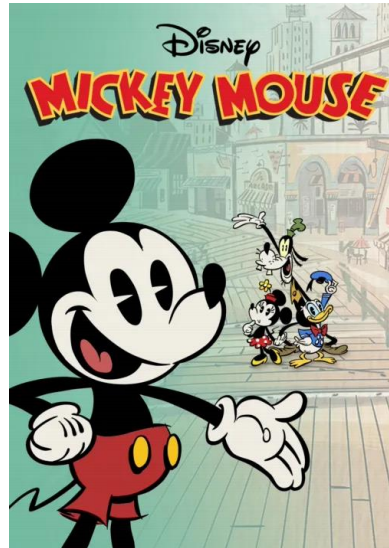
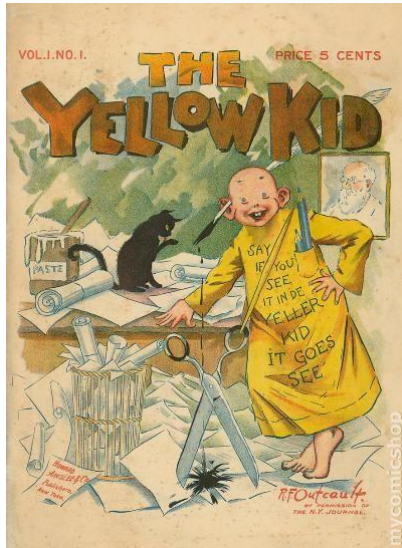
- **Kartun Politik:** Kartun pertama kali muncul di Eropa sebagai alat untuk menyampaikan kritik sosial dan politik.
- **James Gillray** dan **Thomas Rowlandson** di Inggris menggunakan kartun untuk menyindir tokoh-tokoh politik pada masanya.



2

Kartun pada Media Cetak (Abad 19)

- **Surat Kabar dan Majalah:** Kartun mulai menjadi bagian dari surat kabar, terutama untuk memberikan komentar sosial.
- **Majalah Punch** di Inggris (didirikan 1841) mempopulerkan kartun satir.
- Di **Amerika Serikat**, kartun politik semakin berkembang, digunakan untuk mengkritik kebijakan pemerintah dan isu sosial.



3

Era Komik Strip

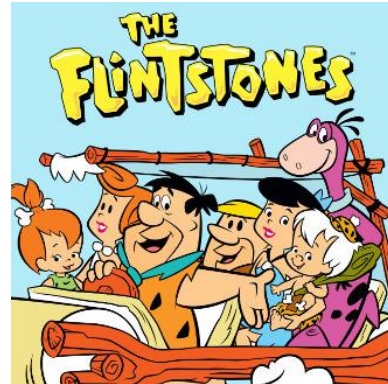
(Awal Abad ke-20)

Komik Strip Pertama:

- *The Yellow Kid* karya Richard F. Outcault (1895) di Amerika menjadi salah satu komik strip pertama.
- Perkembangan komik strip seperti *The Katzenjammer Kids* (1897) membuka jalan bagi format cerita bergambar di koran.

Karakter Ikonik:

- **Mickey Mouse** (1928) oleh Walt Disney menjadi salah satu karakter kartun paling terkenal sepanjang masa.
- **Peanuts** karya Charles Schulz (1950) memperkenalkan karakter seperti Charlie Brown dan Snoopy.



4

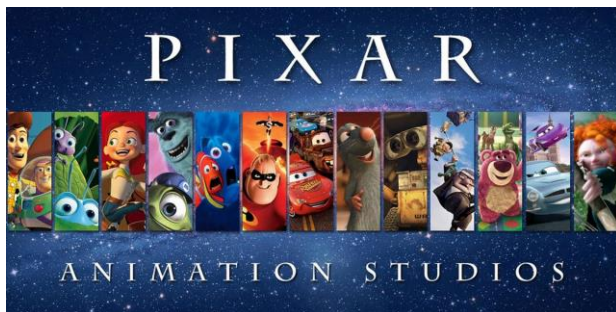
Kartun Animasi

(Abad 20)

- **Kartun Televisi**, tahun 1950-an hingga 1970-an, kartun menjadi bagian dari budaya televisi dengan karakter seperti Tom and Jerry, The Flintstones, dan Scooby-Doo.
- **Kartun animasi Jepang (anime)** mulai mendunia dengan karya seperti *Astro Boy* (Osamu Tezuka, 1963).

5

Era Digital & Modern (Abad 21)



Kartun Digital:

- Kemunculan internet membawa kartun ke platform digital. Webcomic dan meme menjadi bentuk baru dari kartun.
- Platform seperti Instagram dan media sosial lainnya memungkinkan seniman kartun untuk berbagi karya secara global.

Animasi CGI (Computer Generated Imagery):

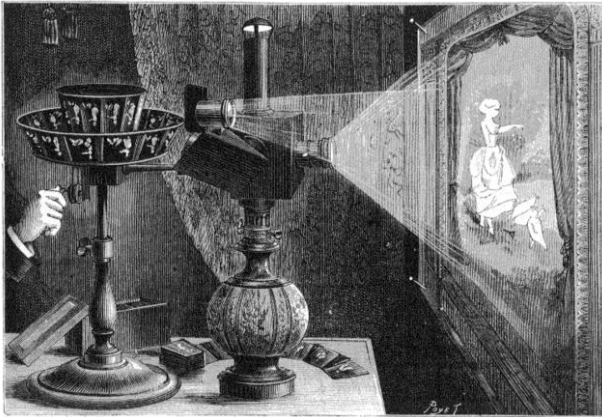
- Kartun dan animasi 3D seperti karya Pixar dan DreamWorks menjadi dominan, mengubah cara kartun diproduksi dan dikonsumsi.

Sejarah Film Animasi

Film animasi adalah rangkaian gambar bergerak yang diciptakan melalui teknik pembuatan gambar secara berurutan, sehingga menciptakan ilusi gerakan. Proses ini melibatkan manipulasi gambar secara manual atau digital, *frame by frame*.

Perkembangan film animasi dimulai dari abad ke 19 hingga saat ini (abad ke-21).





Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.



1

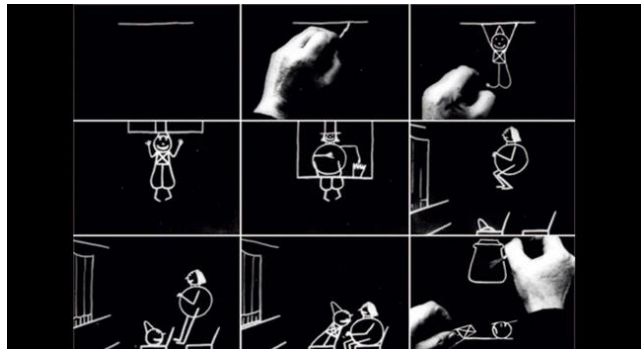
Awal Kemunculan Animasi (Abad 19)

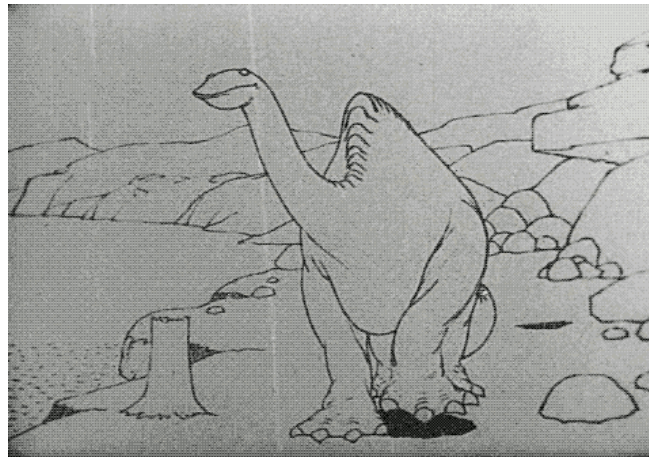
Mainan Optik:

Perangkat seperti Thaumatrope (1825), Zoetrope (1834), dan Praxinoscope (1877) menciptakan ilusi gerakan melalui gambar berputar.

Film Animasi Pertama:

Émile Cohl membuat *Fantasmagorie* (1908), dianggap sebagai film animasi pertama di dunia.





2

Era Pionir (Tahun 1900 - 1930)

Winsor McCay:

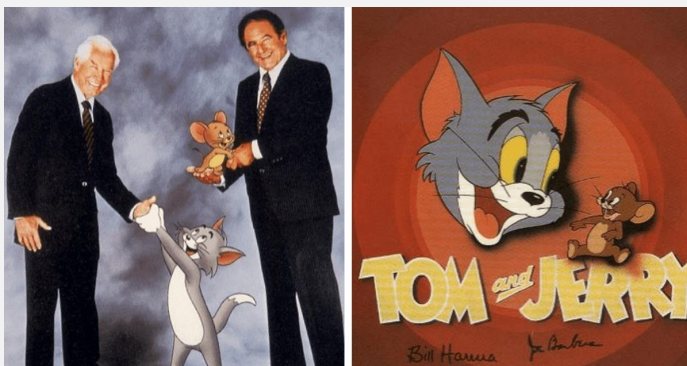
Membuat animasi terkenal seperti *Gertie the Dinosaur* (1914), yang menampilkan interaksi antara animator dan karakter animasi.

Teknologi Seluloid:

Penemuan seluloid mempermudah proses pembuatan animasi, memungkinkan gambar transparan digambar berlapis-lapis.

Walt Disney dan Mickey Mouse:

Steamboat Willie (1928) adalah film animasi pertama dengan suara sinkron, memperkenalkan karakter Mickey Mouse.



3

Era Keemasan Animasi (Tahun 1930 - 1960)

Disney Dominasi:

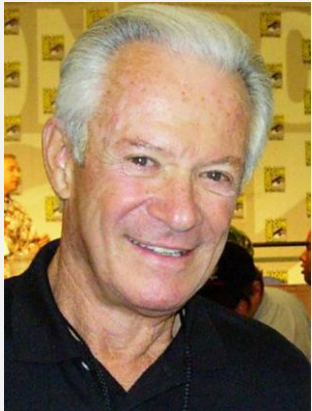
Snow White and the Seven Dwarfs (1937) adalah film animasi panjang pertama. Disney menciptakan standar baru dalam animasi.

Warner Bros:

Memperkenalkan berbagai film animasi dengan karakter ikonik seperti Bugs Bunny, Scooby Doo, The Lego, dll.

Tom and Jerry:

Diciptakan oleh William Hanna dan Joseph Barbera (1940), menjadi salah satu animasi paling terkenal sepanjang masa.



4

Era Televisi

(Tahun 1960 - 1980)

Kartun Televisi:

Ken Spears memproduksi film animasinya yaitu Scooby-Doo (1969) untuk ditayangkan pada televisi.

Anime Jepang:

Osamu Tezuka memperkenalkan anime dengan *Astro Boy* (1963). Anime mulai berkembang dan dikenal secara global.

5

Era Digital dan CGI

(Tahun 1980 - 2000)

Komputer dalam Animasi:

Film animasi menggunakan teknologi komputer pertama adalah *Tron* (1982).

Pixar:

Toy Story (1995) menjadi film animasi 3D pertama yang dibuat sepenuhnya dengan CGI (Computer Generated Imagery).

Perusahaan seperti Pixar dan DreamWorks mengubah lanskap animasi global.





6

Era Modern

(Abad 21)

Teknologi CGI dan Motion Capture:

Animasi semakin realistis dengan teknologi motion capture, digunakan dalam film seperti *Avatar* (2009).

Perkembangan Animasi Jepang:

Anime seperti *Spirited Away* (2001) karya Studio Ghibli mendapatkan pengakuan internasional. Masashi Kishimoto *Naruto* (2002), Tite Kubo *Bleach* (2004), Hajime Isayama *Attack on Titan* (2013).

Integrasi AR & VR:

Teknologi *virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR) mulai diintegrasikan dalam proses animasi.

Janis-Jenis Animasi

- **Animasi 2D Tradisional:** Gambar dibuat secara manual, *frame by frame*.
- **Animasi 3D (CGI):** Menggunakan perangkat lunak komputer untuk menciptakan objek tiga dimensi.
- **Claymation:** Teknik animasi stop-motion yang menggunakan bahan dari tanah liat (*clay*) atau bahan serupa yang dapat dibentuk untuk menciptakan karakter dan objek.
- **Motion Capture:** Teknik menangkap gerakan aktor untuk diterjemahkan ke karakter digital.



Tugas Kelompok

Deskripsikan masing-masing:

- 1 tokoh dan 1 karya desain grafis digital
- 1 tokoh dan 1 karya kartun 2D
- 1 tokoh dan 1 karya animasi 3D
- 1 tokoh dan 1 karya animasi AR & VR

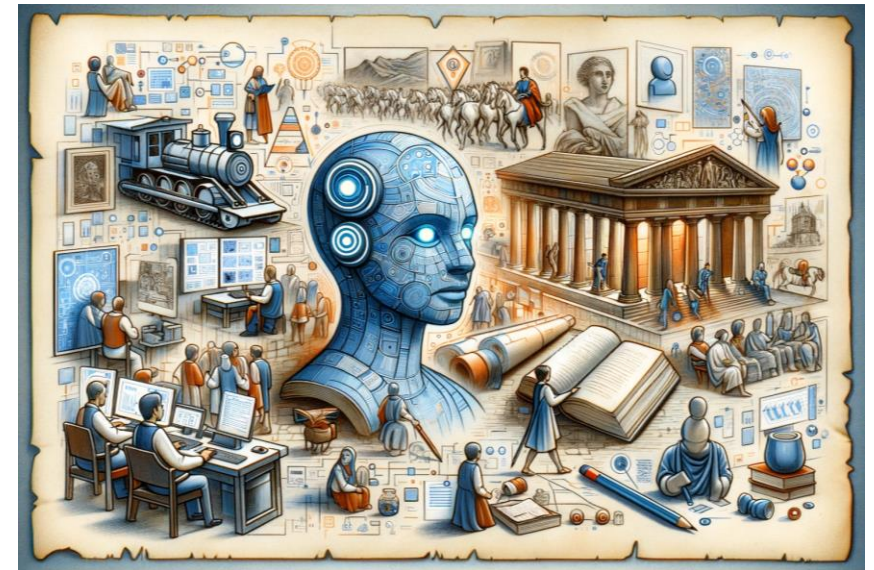


Kata-kata hari ini

Sejarah mengajarkan kita bahwa,
semakin maju zaman, maka semakin maju juga peradabannya.

Sama halnya dengan hidup kita,
semakin maju hari, maka seharusnya semakin maju juga wawasan yang kita miliki.

Jadi . . .



Kata-kata hari ini

Capailah keberhasilan-keberhasilan kecil hari ini,
sehingga kesuksesan besar tidaklah mustahil tercapai di masa depan.

